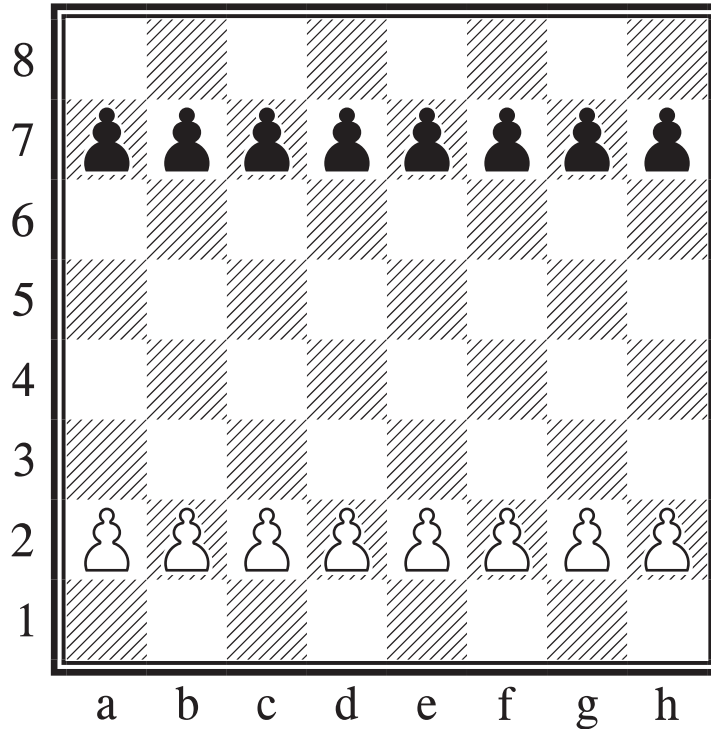


LA POSITION DES PIONS AU  
DÉBUT D'UNE PARTIE

Voici la position des pions blancs et noirs au début d'une partie d'échecs.

**Question :** Sur quelle rangée sont placés les pions blancs ?

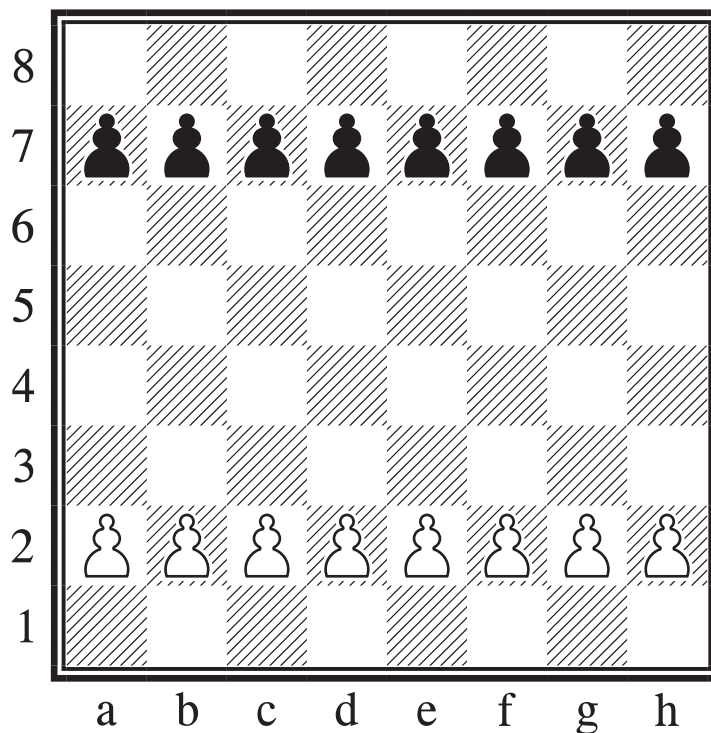
**Réponses proposées :** rangée 5 - rangée 1 - rangée 7 - rangée 2 - rangée 6

**Entoure la bonne réponse :** Attention il n'y a qu'une solution exacte !

**Question :** Sur quelle rangée sont placés les pions noirs ?

**Réponses proposées :** rangée 4 - rangée 6 - rangée 3 - rangée 2 - rangée 7

**Entoure la bonne réponse :** Attention il n'y a qu'une solution exacte !

LA POSITION DES PIONS AU  
DÉBUT D'UNE PARTIE CORRECTIONS

Voici la position des pions blancs et noirs au début d'une partie d'échecs.

**Question :** Sur quelle rangée sont placés les pions blancs ?

**Réponses proposées :** rangée 5 - rangée 1 - rangée 7 **rangée 2** rangée 6

**Entoure la bonne réponse :** Les pions blancs sont placés sur la rangée 2 ou « 2<sup>e</sup> rangée ».

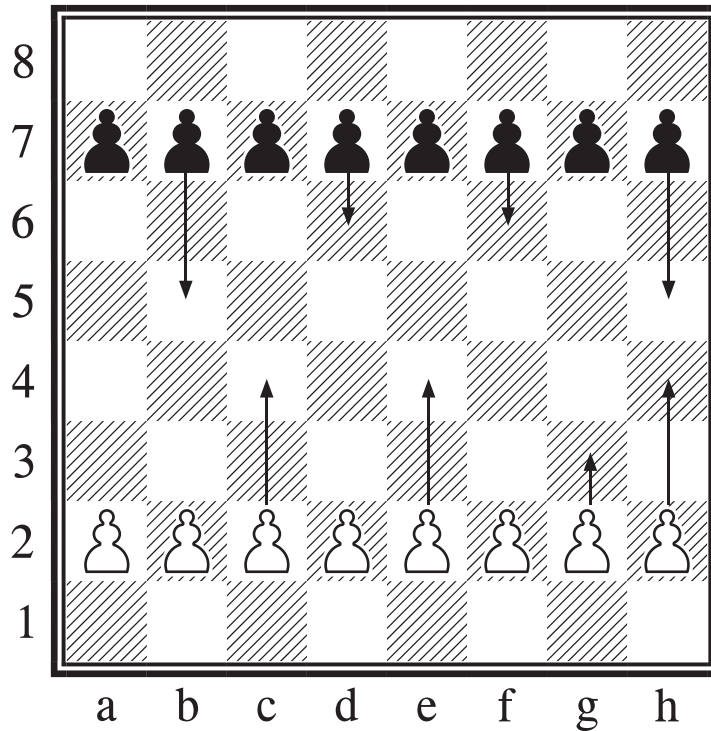
**Question :** Sur quelle rangée sont placés les pions noirs ?

**Réponses proposées :** rangée 4 - rangée 6 - rangée 3 - rangée 2 **rangée 7**

**Entoure la bonne réponse :** La bonne réponse est la rangée 7 ou « 7<sup>e</sup> rangée ».

## LE DÉPLACEMENT DU PION

Position 1



Dans cette position 1, les Blancs et les Noirs ont chacun leur tour joué 4 coups de pions. Les flèches indiquent les coups de pions choisis par les joueurs.

**1. Indique les nouvelles coordonnées des pions noirs, après ces déplacements.**

b7 > ..... h7 > ..... d7 > ..... f7 > .....

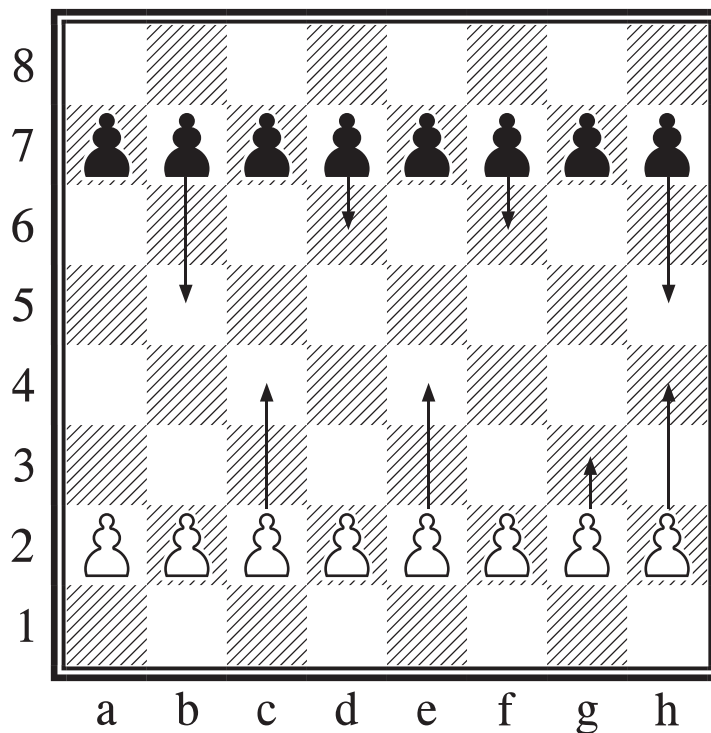
**2. Indique maintenant les nouvelles coordonnées des pions blancs, après ces déplacements.**

c2 > ..... e2 > ..... g2 > ..... h2 > .....

## LE DÉPLACEMENT DU PION

## CORRECTIONS

Position 1



Pour les Noirs, les réponses attendues sont :

b7 > b5    h7 > h5    d7 > d6    f7 > f6

Pour les Blancs, les réponses attendues sont :

c2 > c4 e2 > e4    g2 > g3    h2 > h4

## A. Organisation de la séance

## Durée de la séance

30 minutes

## Le matériel scolaire

Règle plate graduée, crayon à papier, gomme, crayons de couleur ou/et feutres.

## Le matériel d'échecs

Un échiquier mural, des échiquiers individuels de différentes dimensions : plateaux, tapis de jeu, petits échiquiers de voyage magnétiques.

## Le(s) dispositif(s) pédagogique(s)

Les élèves sont face au tableau, selon une disposition frontale classique. Une reproduction verticale partielle de l'échiquier sera tracée au tableau, en cours de séance.

## B. Objectifs de la séance

## 1. Les prérequis

Aucun. La connaissance du déplacement des pions au jeu de Dames constitue un faux prérequis et, de fait, plutôt un obstacle à l'apprentissage du déplacement du pion aux échecs.

## 2. Les objectifs pédagogiques

## Objectifs généraux

- Approfondir le repérage de et sur l'échiquier par des observations et comparaisons dynamiques impliquant des déplacements de pièces et des transformations.
- Déduire logiquement les possibilités de prise et de déplacement d'une pièce d'échecs à partir des informations données, orales, écrites et sur diagrammes.

## Objectifs spécifiques

- Connaître et appliquer le mode de déplacement et de prise du pion aux Échecs : le pion se déplace en avançant d'une case libre sur la colonne qu'il occupe. Il est la seule pièce du jeu d'échecs qui ne peut jamais reculer. Depuis sa position de départ il peut avancer, au choix, d'une ou de deux cases. Il prend une pièce adverse (capture) en avançant d'une case en diagonale.

## 3. Les compétences à acquérir

- Comprendre et assimiler les différentes règles concernant le déplacement, la prise et la promotion du pion.
- Effectuer des déplacements de pions sur l'échiquier selon les règles.
- Effectuer différentes prises avec le pion.

## LE DÉPLACEMENT ET LE BLOCAGE DU PION

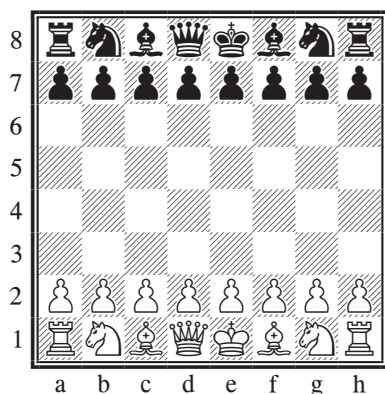
## C. Déroulement et annonce de l'objectif principal de la séance aux élèves

Les règles de déplacement du pion vont être présentées au cours de cette séance, sur l'échiquier mural, à travers différentes situations.

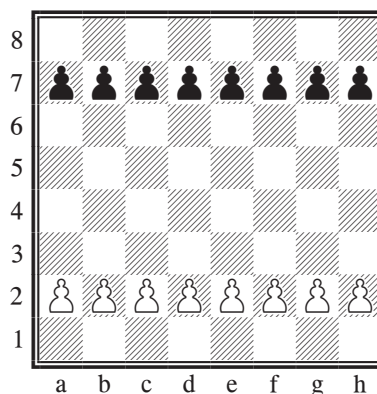
## 1. Phase de découverte

La position des pions au début d'une partie d'échecs est installée sur l'échiquier mural. Les autres pièces (pièces lourdes = Rois, Dames, Tours, Fous, Cavaliers) ont été enlevées, les 1<sup>re</sup>s et 8<sup>es</sup> rangées de l'échiquier sont donc vides.

Position normale



Position avec les pions seulement

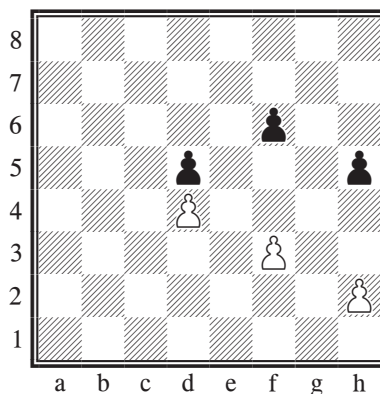


Chaque pion avance tout droit sur la colonne qu'il occupe. Depuis sa case de départ, il peut avancer d'une ou deux cases, au choix. Il avance ensuite d'une seule case à la fois. On fait jouer aux élèves quelques coups de pions pour chaque camp afin de mettre en pratique cette règle. Les questions du blocage et de la prise des pions vont rapidement se poser. Elles vont être maintenant abordées.

## 2. Phase d'approfondissement

Une fois que les élèves ont assimilé les bases du déplacement des pions on leur propose sur l'échiquier mural des situations pédagogiques très simples (quelques pions de part et d'autre) qui vont mettre en évidence les notions de blocage et de prise. On installe sur l'échiquier mural la position 1.

Position 1



## LE DÉPLACEMENT ET LE BLOCAGE DU PION

À partir de la **position 1**, quelques observations et questions simples vont permettre d'aborder la notion de blocage :

1. On remarque déjà que le pion blanc d4 et le pion noir d5 se bloquent mutuellement. Ils ne peuvent pas avancer « tout droit » selon la règle et ne pourront donc être joués.

**Question 1 : Quels coups peuvent jouer les Blancs (au trait), dans cette position ?**

Réponse : Les Blancs disposent de 3 coups possibles : 1 f4 – 1 h3 – 1 h4 (Rappel : depuis sa case de départ un pion peut avancer directement de deux cases.)

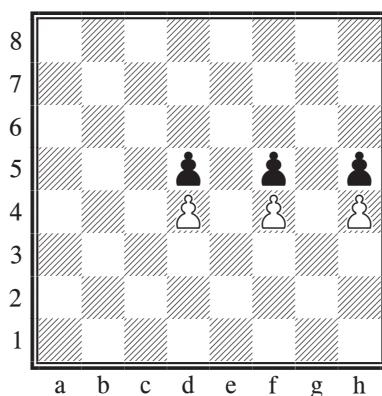
**Question 2 : Quels coups peuvent jouer les Noirs (au trait), dans cette position ?**

Réponse : Les Noirs disposent de 2 coups possibles : 1... f5 ou 1... h4

2. On fait jouer à 2 élèves cette position sur l'échiquier mural. Ils vont atteindre forcément une situation de blocage dans laquelle aucun coup ne sera plus possible pour les deux camps.

La **position 2** est une des situations de blocage que l'on peut atteindre si les Blancs ont le trait. Les coups joués ont été les suivants : 1 h4 1...f5 2 f4 et les Noirs ne peuvent plus jouer. Dans la position finale obtenue les 3 pions blancs et les 3 pions noirs se bloquent complètement.

Position 2



La **position 3** est une autre situation de blocage possible, que l'on peut atteindre si les Noirs ont le trait. 1...h4 2 h3 2...f5 3 f4 et les Noirs ne peuvent plus jouer. Là encore, dans la position finale obtenue les 3 pions blancs et les 3 pions noirs se bloquent complètement.

Position 3

